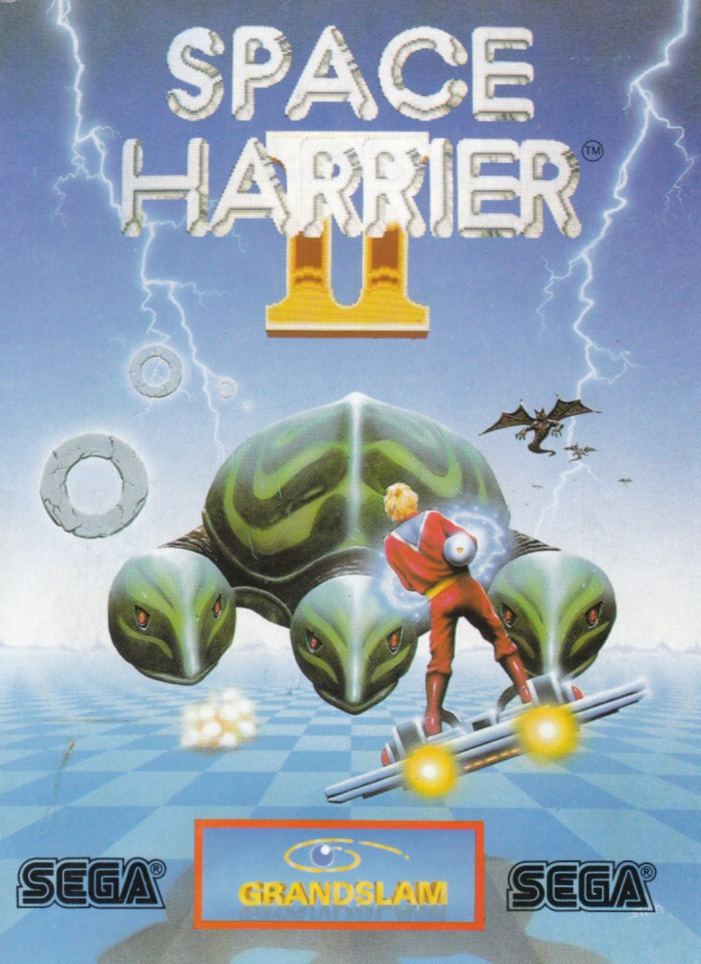

SPACE HARRIER II™
SEGA®
GRANDSLAM
SEGA®

SPACE HARRIER II™

SPACE HARRIER II™

INSTRUCTIONS FOR PLAY

Published by Grandslam Entertainments Ltd
56 Leslie Park Road
Croydon
Surrey CR0 6TP

SPACE HARRIER II™

LOADING

NOTE FOR AMIGA AND ST OWNERS

To avoid the risk of computer virus infection it is best to switch off the computer for at least thirty seconds before loading any game.

AMIGA	Insert the disk and reset the computer. The game should now load.
ATARI ST	Insert disk 1 and reset the computer. Insert disk 2 when requested. N.B.1 Disk 2 may be inserted into drive B. N.B.2 Disk 2 is only required if drive A is single sided.
C–64	
Disk	LOAD "*",8,1
Tape	Rewind to start of side 1: Press SHIFT RUN/STOP
AMSTRAD CPC	
Disc	Insert disk and type ǀCPM. (the ǀ symbol is obtained by pressing the shift and the @ key.)
Tape	Rewind to start of side 1 (labelled): Press CTRL and the Small Enter key. Owners of the 464/664 computers will be required to turn over the tape during loading. Please follow the on-screen instructions.
SPECTRUM	
+3 Disk	Insert disk. Reset computer and press ENTER.
Tape	Rewind to start of side 1 (labelled): Type LOAD "" (128K owners should use the LOADER or LOAD"" from the 128 Basic) Owners of the 48K Spectrum will be required to turn over the tape during loading. Please follow the on-screen instructions.
MSX	
Tape	Rewind tape to start of side 1. Type LOAD "CAS:",r Please turn over the tape when requested.

PLAYING THE GAME

You assume the role of the Space Harrier in your quest to rid the Fantasy Land of the cruel tyranny imposed by the Dark Harrier.

To succeed you must battle your way through twelve levels of awesome dangers. Each level culminates in a terrifying guardian which must be overcome in order to proceed to the next round.

Once all twelve levels have been completed you move onto the final conflict. In this round you will have to meet all twelve guardians before the ultimate battle with the Dark Harrier.

OPTIONS

You may start the game at any of the twelve levels. When the name of the round appears (the first is STUNA AREA) you may advance through the levels by moving right. (moving left will take you back)

BONUS ROUNDS

During the course of the game you may enter a bonus round, these occur at various stages. Whilst on your jet-board destroy as much as possible in order to gain extra points and lives.

CONTROLS

The joystick is used to control your player on all versions.

In addition to the joystick option the Spectrum, Amstrad, MSX and C–64 will have the option of using the Z,X,O and K keys and the Space Bar to fire. The ST and Amiga will allow the use of the mouse.

NOTE:–

Using the DIRECTION option from the menu page it is possible to reverse the UP and DOWN controls. (This option is only available if using the keyboard or joystick).

Using the RAPID FIRE option will simulate an AUTO-FIRE joystick.

SPACE HARRIER II™

SPACE HARRIER II™

SPIELANLEITUNG

Herausgegeben von Grandslam Entertainments Ltd.

LADEN DES PROGRAMMS

HINWEIS FÜR AMIGA- UND ST-BENUTZER:

Zur Verhütung einer Virus-Infektion empfiehlt es sich, den Computer vor dem Laden von Spielprogrammen jeweils mindestens 30 Sekunden lang auszuschalten.

AMIGA	Diskette einlegen und Computer rücksetzen. Das Spiel wird automatisch geladen.
ATARI ST	Disk 1 einlegen und Computer rücksetzen. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, Disk 2 einlegen. Hinweise: (1) Disk 2 kann auch direkt in Laufwerk B eingelegt werden. (2) Disk 2 ist nur erforderlich, wenn Laufwerk A nur einseitige Disketten lesen kann.
C-64	
Diskette	LOAD"*",8,1 eingeben
Kassette	Seite 1 an den Anfang zurückspulen. SHIFT und RUN/STOP drücken.
Amstrad CPC	
Diskette	Diskette einlegen und |CPM eingeben (das |-Symbol erhalten Sie durch Drücken von SHIFT und @).
Kassette	An den Anfang von Seite 1 (etikettiert) zurückspulen. CTRL und kleine ENTER-Taste drücken. Benutzer der 464/664 Modelle werden während des Ladevorgangs zum Umdrehen der Kassette aufgefordert. Bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

Spectrum

+3 Disk	Diskette einlegen. Computer rücksetzen und ENTER drücken.
Kassette	An den Anfang von Seite 1 (etikettiert) zurückspulen. LOAD "". eingeben. (Benutzer des 128K sollten den LOADER benutzen oder den Befehl LOAD"" aus 128 BASIC)
	Benutzer des 48K Spectrum werden während des Ladevorgangs zum Umdrehen der Kassette aufgefordert. Bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

MSX

Kassette	Kassette an den Anfang von Seite 1 zurückspulen. BLOAD "CAS:",r eingeben
	Wenn die entsprechende Aufforderung erscheint, die Kassette umdrehen.

DAS SPIEL

Du übernimmst die Rolle des Space Harrier, der das Phantasie-Land von der grausamen Tyrannei des Dark Harrier befreien muß.

Um dieses Abenteuer mit Bravour zu bestehen, muß Du Dich durch zwölf Ebenen voller Schrecknisse und Gefahren kämpfen, an deren Ende jeweils ein grotesker Wächter mit allen Mitteln versucht, Dich am Weiterkommen zu hindern.

Wenn Du alle zwölf Ebenen unbeschadet hinter Dich gebracht hast, folgt eine Kampfrunde, in der Du gegen alle zwölf Wächter antreten mußt, um Dich so auf das ultimative Duell mit dem Dark Harrier zu rüsten.

OPTIONEN

Das Spiel kann auf einer beliebigen Ebene begonnen werden. Bei Anzeige des Namens (die erste Ebene heißt STUNA AREA) kann man die Liste durch Rechtsbewegung nach vorwärts (bzw. durch Linksbewegung nach rückwärts) rollen.

Der letzten großen Auseinandersetzung kann man sich nur stellen, wenn man das ganze Spiel von Ebene 1 (STUNA AREA) an absolviert.

PRÄMIENRUNDEN

Im Verlauf des Spiels haben Sie zu verschiedenen Zeitpunkten die Gelegenheit, an Prämienrunden teilzunehmen. Nutzen Sie diese Chance, auf dem Düsenbrett möglichst viel kurz- und kleinzuschlagen, um sich Extrapunkte und zusätzliche Leben zu verschaffen.

STEUERUNG

Alle Versionen werden mit Joystick gesteuert.

Zusätzlich zur Joystick-Bedienung können auf den Spectrum, Amstrad, MSX und C-64 Versionen die Tasten Z, X, O und K sowie die Leertaste zum Feuern eingesetzt werden. Auf ST und AMIGA kann auf Wunsch die Maus verwendet werden.

HINWEIS:

Über die DIRECTION-Option aus der Menü-Seite kann man die Richtungssteuerung — aufwärts und abwärts — umkehren. Dies gilt nur für die Bedienung über Tastatur oder Joystick.

Die RAPID FIRE Option simuliert einen AUTOMATIK-FEUER Joystick.

SPACE HARRIER II™

SPACE HARRIER II™

INSTRUCTIONS DE JEU

Publié par Grandslam Entertainments Ltd

CHARGEMENT

NOTE AUX UTILISATEURS D'AMIGA ET DE ST

Pour éviter le risque d'infection par virus informatique, il est conseillé d'éteindre l'ordinateur pendant au moins trente secondes avant de charger le jeu.

AMIGA — Insérez la disquette et remettez votre ordinateur à zéro. Le jeu se charge automatiquement.

ATARI ST — Insérez la disquette 1 et remettez l'ordinateur à zéro. Insérez la disquette 2 lorsqu'il vous l'est demandé.

NB.1 La disquette 2 peut être mise dans l'unité B

NB 2 La disquette 2 n'est nécessaire que si l'unité A a une seule face.

C64

Disquette — LOAD"*",8,1

Cassette — Réembobinez au début de la face 1; appuyez sur SHIFT RUN/STOP

AMSTRAD CPC

Disquette — Insérez la disquette et tapez | CPM. (le symbole | est obtenu en appuyant sur Shift et @)

Cassette — Réembobinez la cassette au début de la face 1 (avec l'étiquette). Appuyez sur CTRL et sur la petite touche Enter.

Utilisateurs de 464/664, tournez la cassette pendant le chargement. Suivez les instructions sur l'écran.

SPECTRUM

+3 Disquette — Insérez la disquette et remettez l'ordinateur à zéro. Appuyez sur ENTER.

Cassette — Réembobinez la cassette au début de la face 1 (avec l'étiquette); tapez LOAD"". (utilisateurs de 128K, utilisez le Loader ou la fonction LOAD" " du 128 basic)

Utilisateurs de Spectrum 48K, retournez la cassette pendant le chargement. Suivez les instructions sur l'écran.

MSX

Cassette — Réembobinez la cassette au début de la face 1. Tapez BLOAD "CAS:", r. Retournez la cassette lorsqu'il vous l'est demandé.

LE JEU

Vous jouez le rôle du Space Harrier dans votre quête pour débarrasser la Terre des Fantaisies de la cruelle tyrannie imposée par le Dark Harrier.

Pour réussir, il vous faut faire votre chemin à travers douze niveaux de dangers terribles. Chaque niveau est dominé par un gardien terrifiant qui doit être vaincu afin de pouvoir continuer.

Une fois les douze niveaux terminés, vous passez au conflit final. Dans ce tour, vous aurez rencontré les douze gardiens avant la bataille finale avec le Dark Harrier.

OPTIONS

Vous pouvez commencer le jeu à n'importe quel des douze niveaux. Lorsque le nom du tour apparaît (le premier est STUNA AREA), vous pouvez passer aux autres niveaux en vous déplaçant vers la droite. (vers la gauche, vous ferez marche arrière).

Il n'est possible d'atteindre le tour du dernier conflit que si vous jouez à partir du niveau 1: le Stuna Area.

TOURS DE BONUS

Pendant le jeu, vous pouvez entrer un tour de bonus qui apparaît à divers niveaux. Pendant que vous êtes sur votre jet, détruisez autant que possible afin de gagner des points et des vies supplémentaires.

CONTROLES

Le joystick est utilisé pour contrôler votre joueur sur toutes les versions.

En plus du joystick, le Spectrum, l'Amstrad, le MSX et le C-64 pourront utiliser les touches Z, X, O et X et la barre d'espacement pour tirer. Le ST et l'Amiga permettront d'utiliser la souris.

NOTE:

Avec l'option de DIRECTION du menu page, il est possible d'inverser les commandes VERS LE HAUT et VERS LE BAS. (cette option n'est disponible que si vous utilisez le clavier ou le joystick).

A l'aide de l'option RAPID FIRE, l'auto-tir du joystick sera simulé.

SPACE HARRIER II™

SPACE HARRIER II™

ISTRUZIONI DI GIOCO

Pubblicato da Grandslam Entertainments Ltd.

CARICAMENTO

NOTA PER GLI UTENTI DI AMIGA E ST

Per evitare il rischio di infezione da virus del computer, è opportuno spegnere il computer per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco.

AMIGA	Inserite il dischetto e risettate il computer. Il gioco dovrebbe ora venir caricato.
ATARI ST	Inserite il dischetto 1 e risettate il computer. Quando richiesto, inserite il dischetto 2.
	N.B. Il dischetto 2 può essere inserito nel drive B.

NB. Il dischetto 2 viene richiesto solamente se il drive A è a una sola faccia.

C-64

Dischetto	LOAD"*",8,1
Cassetta	Riavvolgete fino all'inizio del lato 1: Premete SHIFT & RUN/STOP.

Amstrad CPC

Dischetto	Inserite il dischetto e digitate lCPM. (Per ottenere il simbolo l premere i tasti SHIFT e @).
Cassetta	Riavvolgete fino all'inizio del lato 1 (con l'etichetta): Premete CTRL ed il tasto piccolo ENTER.
	Agli utenti dei computer 464/664 verrà chiesto di girare la cassetta durante il caricamento. Seguite le istruzioni che appaiono sullo schermo.

Spectrum

+3 Dischetto	Inserite il dischetto. Risettate il computer e premete ENTER.
Cassetta	Riavvolgete fino all'inizio del lato 1 (con l'etichetta): Digitate LOAD"". (Gli utenti di 128K dovrebbero usare LOADER o LOAD"" dal Basic 128.
	Agli utenti di Spectrum 48K verrà richiesto di girare la cassetta durante il caricamento. Seguite le istruzioni che appaiono sullo schermo.

MSX

Cassetta	Riavvolgete la cassetta fino all'inizio del lato 1. Digitate BLOAD"CAS:",r
	Quando richiesto, girate la cassetta.

COME GIOCARE

Voi avete il ruolo dello Space Harrier, il cui obiettivo è di liberare Fantasy Land dalla tirannia del Dark Harrier (Il Predatore Malvagio).

Per riuscirci covrete aprirvi la strada combattendo attraverso 12 livelli di estema pericolosità. Ogni livello culmina in un guardiano terrificante che dovrete sconfiggere per poter procedere al livello seguente.

Una volta completati tutti i dodici livelli, passerete al conflitto finale. In questo round, dovrete incontrare tutti i dodici guardiani prima di sostenere l'ultima battaglia contro il Dark Harrier.

OPZIONI

Potete iniziare il gioco in un livello qualunque. Quando appare il nome del livello (il primo è STUNA AREA) potete avanzare tra i livelli spostandovi a destra. (Spostandovi a sinistra tornerete indietro).

E' possibile raggiungere il conflitto finale solo se giocate a partire dal primo livello, ovvero Stuna Area.

ROUNDS BONUS

Durante lo svolgimento del gioco potrete partecipare a dei round bonus, che hanno luogo in vari momenti. Mentre siete sul vostro veicolo a reazione cercate di distruggere più che potete al fine di guadagnare punti e vite extra.

COMANDI

Il joystick viene impiegato per controllare il vostro giocatore in tutte le versione.

Olte all'opzione del joystick lo Spectrum, Amstrad, MSX e C-64 prevedono la possibilità di utilizzare i tasti Z, X, O e X e la barra spaziatrice per aprire il fuoco. ST e Amiga consentono di usare il mouse.

NOTA:

Usando l'opzione DIRECTION sullo schermo del menu, è possibile invertire i comandi SU e GIU. (Questa opzione è disponibile se si usa la tastiera o il joystick.)

Usando l'opzione RAPID FIRE si simulerà un joystick CON FUOCO AUTOMATICO.


stein